

ASCHE DES PHOENIX

Mitteilungsblatt des VFR e.V.



Magic: the Gathering und andere Kartenspiele drängen seit geraumer Zeit auf den Markt für RollenspielerInnen. Endlich findet man darüber auch was in der Asche: Marcus Heit schreibt in dieser Ausgabe ein paar Zeilen dazu, wie er zwischen Rollenspiel und Magic unterscheidet und gibt uns Infos zur saarländischen Magic-Liga.



Wir haben ein neues Mitglied: Timo Meyer aus Bexbach ist jetzt auch im VFR. Dafür tritt Joachim Grottrian-Steinweg zum Ende Juni aus.



Zum Inhalt:

- das Titelbild ist von Mona, die anderen Grafiken wie üblich geklaut
- **Magic: the Gathering** von Marcus Heit ab Seite 3
- **Masken** von Mona & Sven ab Seite 5
- einen **offenen Brief des Vorstands an Raoul** auf Seite 9
- Ein **Ars Magica-Abenteuer** von Daniel ab Seite 10
- **Computer fürs Rollenspiel** von Uwe auf Seite 15
- **Zwei Stadtbeschreibungen zu DWS** von cappo ab Seite 16
- **Exkurs zu Hack'n'Slash** von Uwe auf Seite 18
- Für die VFR-Mitglieder, die nicht

wissen, wo sie eine **Einzugs-ermächtigung** für die Mitgliedsbeiträge herbekommen: auf der vorletzten Seite!

- Last but not Least: **Neues zum Live-Sox** auf der hinteren Umschlagseite.

Vereinstermine

Folgende offenen Runden mit Kurzabenteuern werden demnächst - jeweils mittwochs ab 19⁰⁰ Uhr in den Vereinsräumen - angeboten:

Ab dem **5. Juli** bietet Keks vierzehntägig eine Runde **DWS Shadowmage 2056: the Apocalyptic Masquerade** an, das die *World of Darkness* in die Zukunft der Shadowrun-Welt projiziert.

Ebenso ab dem **5. Juli** bietet Melina alle zwei Wochen eine **Vampire-Runde** an, deren Abenteuer im Venedig des Jahres 1845 spielen.

Ab dem **12. Juli** trifft sich alle zwei Wochen eine offene **Arbeitsgemeinschaft** zum Aufbau einer neuen **Ars Magica-Bundes**, in dem Kurzabenteuer unabhängig von Warwick Castle stattfinden können.

Wir brauchen für die Asche noch dringend neue **Titelbilder**, aber auch **Innenillus**, **Artikel** und **Gedichte** werden dankbar angenommen!

cappo & Uwe

Magic: the Gathering

Magic contra Rollenspiel

Die meisten Vereinsmitglieder werden diesen Artikel wahrscheinlich überblättern und sich aufregen; nach dem Motto: „Jetzt taucht dieses verdammte Kartenspiel auch schon in unserer Zeitung auf.“

Ich kann diese, meist eingefleischten Rollenspieler, gut verstehen. Ich spiele seit fast sieben Jahren Midgard und seit einem Jahr Magic, kenne also beide Seiten sehr gut. Persönlich würde ich für eine gute Rollenspielrunde jederzeit jedes Magic-Spiel/-Turnier sausen lassen. Magic ist ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, da man überall ein Deck dabei haben kann und ein Spiel auch normalerweise recht kurz ist. Rollenspiele dauern schon mal eine ganze Nacht oder einen ganzen Tag, bleiben aber unerreicht. Man entflieht für kurze Zeit unserer realen Welt und lebt seine Fantasien aus, da kommt kein anderes Spiel mit (natürlich nur meine persönliche Meinung).

Zur Zeit nehme ich gerade an eine Gypsie-Runde bei Christian Waigel teil, wo jeder Abend ein Genuß ist. Lob an den Spielleiter und alle Mitspieler! Um aber nochmal auf das Thema zurückzukommen: Ich finde, man sollte Jedem das seine lassen. Die Lösung auf dem letzten Soxcon fand ich recht gut, daß nämlich Magic etwas

eingeschränkt, aber nicht ausgeschlossen war.

Hier noch ein paar Infos:

- Mittwochs, ab 18.00 Uhr kann man die meisten armen Magic-Süchtigen „Im Viertel“ im Nauwieser Viertel treffen (ich weiß, für die meisten nichts Neues...)

- „Ice Age“, die neue Ergänzung für Magic, beinhaltet wohl die stärksten Magic-Karten, die jemals rausgekommen sind. Ich persönlich finde sie zu stark, da müßten sich „Wizards of the Coast“ wohl was einfallen lassen.

Anbei noch die Auswertung der ersten Saison der saarländischen Magic-Liga. Sobald ich Nachricht von dem offiziellen deutschen Magic-Ligaverband habe, kann es weitergehen. Dies erfahren alle Interessierten Mittwochs im Viertel oder im Comic Art.

Tschau, macht's gut und vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit.

Marcus Heit

Zitat des Monats: „Heckenmagier, Heckenmagier... wie ist das eigentlich mit Gebüschmagiern? Gibt's die auch?“

Leander, Daniels Barde in Ars Magica

Magic-Liga Saarland			31. Mai 1995	
Platz	Name	Punkte	Leben	Fehlspiele
1	Grotrian, Joachim	58 : 18	438	4
2	Domma, Stefan	48 : 12	361	10
3	Roth, Dirk	32 : 14	263	17
4	Kroker, Kolja	28 : 16	201	18
5	von Thadden, Mathias	26 : 32	231	9
6	Heit, Marcus	26 : 36	164	9
7	Steffen, Jörg	25 : 25	154	15
8	Franz, Thomas	24 : 20	192	18
9	Mittelbronn, Gaban	23 : 25	187	16
10	Simon, Sascha	22 : 18	157	22
11	Brach, Christian	19 : 11	133	25
12	Michel, Armin	13 : 35	102	16
13	Wermann, Oliver	11 : 13	45	28
14	Bamberg, Steffen	10 : 10	41	30
15	Bruck, Marco	10 : 18	26	26
16	Fried, Dirk	10 : 42	75	16
17	Ziegler, Sven	9 : 23	75	24
18	Decker, Hans	6 : 10	49	32
19	Altmeyer, Thomas	0 : 0	0	40
20	Münster, Jan	0 : 10	0	35
21	Schmidt, Silke	0 : 16	0	32

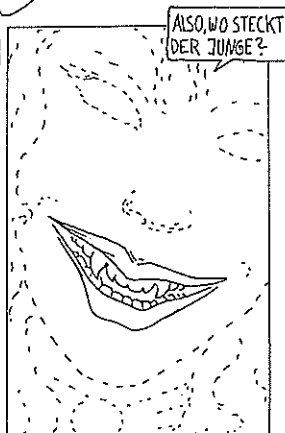
Turnier-Decks

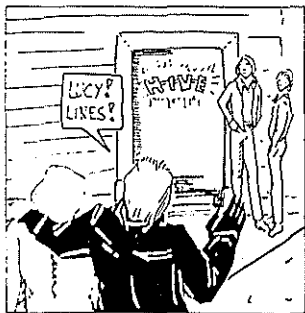
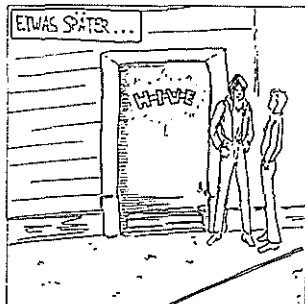
Folgende Karten dürfen in Turnier-Decks nur einmal vertreten sein: Ali from Cairo, Ancestral Recall, Berserk, Black Lotus, Braingeyser, Candelabra of Tawnos, Channel, Chaos Orb, Copy Artifact, Demonic Tutor, Falling Star, Feldon's Cane, Ivory Tower, Legendary Lands, Library of Alexandria, Maze of Ith, Mind Twist, Mirror Universe, Mishra's Workshop, Mox Emerald, Mox Jet, Mox Pearl, Mox Ruby, Mox

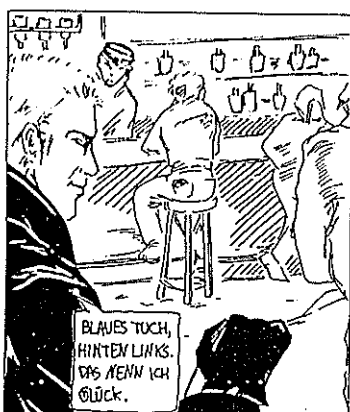
Sapphire, Recall, Regrowth, Sol Ring, Summon Legend (jede), Sword of the Ages, Time Walk, Timetwister, Underworld Dreams, Wheel of Fortune.

Folgende Karten dürfen in Turnier-Decks nicht vertreten sein: Bronze Tableet, Contract from Below, Darkpact, Demonic Attorney, Divine Intervention, Jeweled Bird, Rebirth, Shahrazad, Tempest Efreet, Time Vault.









Offener Brief, anstelle einer Mahnung

Lieber Raoul,

wie Du Dich sicherlich Erinnerst, wurde Dir zu Deinem Geburtstag im April diesen Jahres einer Deiner **Quartalsbeiträge** geschenkt. Damals hast Du versprochen, Du würdest die restlichen neun aus eigener Tasche begleichen. Seitdem sind nun einige Wochen ins Land gegangen, und erneut ist ein zehnter fehlender Beitrag hinzugekommen. Mit diesen zehn Beiträgen schuldest Du Deinem Verein inzwischen 150,- DM. Bitte bedenke einmal, daß wir mit soviel Geld **diese Zeitung** bei den derzeitigen Herstellungskosten volle vier Monate finanzieren könnten.

Keiner von uns kann sich vorstellen, daß Du uns aus Unkameradschaftlichkeit das Geld vorenthältst. Dafür kennen wir Dich doch zu gut. Sicherlich hast Du bisher nur keine Zeit gefunden, an einem **Vereinsabend** in unseren **neuen Räumen unter der alten Kirche am Markt** vorbeizukommen. Vielleicht wolltest Du uns aber das Geld auch längst überweisen und hattest nur die Kontonummer unseres Vereinskontos vergessen. Nun, dies soll nicht der Grund des Scheiterns Deines Vorhabens sein. Daher hier noch einmal zur Erinnerung:

Die **Kontonummer** Deines Vereins lautet: 090-004.383.

Die **Sparkasse Saarbrücken**, bei der wir dieses Konto eingerichtet haben, hat die Bankleitzahl: **590 501 01**.

Natürlich kannst Du auch mit Hilfe dieser beiden Nummern bei Deiner Bank einen **Dauerauftrag** zur Begleichung weiterer, in regelmäßigen Abständen anfallender, Quartalsbeiträge einrichten. Noch einfacher ist es, wenn Du uns die Arbeit überläßt, und uns einfach eine **Einzugsermächtigung** ausstellst. Ein entsprechendes **Formular** findest Du am Ende dieses Heftes. - Noch ein guter **Tip**: wenn Du das Heft nicht zerschneiden möchtest, kannst Du dieses Formular natürlich auch **kopieren**.

Des baldigen Eingangs Deiner Zahlung gewiß verbleiben wir

Dein Verein

i.A. Dein Vorstand

P.S.: Für alle anderen Vereinsmitglieder gilt dieser Brief natürlich sinngemäß.

Die Jagd nach dem „Falken“

*Erster Teil, in dem das Rätsel sich stellt.
Nestweiteren der schmachvolle Tod eines
Magus, der unnötige Tod einiger
Dorfbewohner und etwas Streit.*

Dramatis Personae:

Cubitus: Magus aus dem Haus Uytalus
Shireka e Shamin tar Miriel: Maga aus
dem Haus Mlambeuu

Melchior d'Alembert: Magus aus dem
Haus Mlambeuu

Jonathan: Alchimist

Sir Geoffrey of Rotherwood: Rothkappe

Ragnatz the Bear: Mensch(?) oder
Wär(?)

Sir Richard: „Ritter“

Seyeda: maurische Ärztin

Kyle: schottischer Krieger

James Host: Dorfschulze von Elandon
(und zukünftiger Witwer)

ein toter Steuereintreiber: Objekt einer
Feuerbestattung

mehrere Diabolisten: einer von ihnen redet
etwas zuviel

mehrere Armbrustbolzen: ebendiese

A.D. 1200, Winter

„Bruder Cubitus, einer unserer
Steuereintreiber ist in Elandon ermordet
worden. Ich möchte, daß Ihr Euch
dorthin begeben und diesen Vorfall aufklärt.
Aus Cobentry werden uns schon genug
Steuern hinterzogen, das muß bei den
Dörfern nicht auch noch anfangen, erst
reicht nicht weil die Naturalien der Dörfler

für uns wirklich wichtig sind. Nehmt Euch
ein paar Leute und seht dort nach dem
Rechten.“

„Ein paar mit Mistgabeln bewaffnete
Dörfler sind doch keine Gegner für einen
Magus aus dem Haus Uytalus, Bruder
Moury. Ich denke, ein solcher Auftrag ist
etwas für einen anderen. Schickt doch
diesen weicheherzigen Salomon, damit er
sich das Geweine anhört.“

„Nein, Bruder Cubitus, immerhin geht es
um Mord, und ihr sollt auch nicht gegen
die Dorfbewölkerung kämpfen, sondern die
Angelegenheit zum Wohle unseres Bundes
lösen. Die älteren Magi und ich werden
morgen zum Tribunal nach Cad Cadu
abreisen. Bruder Salomon wird uns
übrigens begleiten, deshalb kann er diese
Angelegenheit auch gar nicht übernehmen.
Wenn wir wiederkommen, möchten wir,
daß dieses Problem aus der Welt geschafft
ist.“

Er hat es wieder gesagt, dachte sich
Cubitus, als er mühsam die Treppen des
Turmes herabstieg. Bei jedem Gespräch
schafft es unser Princeps Moury de
Beunaont irgendwie, diese Formulierung
„zum Wohle unseres Bundes“ in seine
Sätze einzubauen und einem damit den
Wind aus den Segeln zu nehmen. Dörfler!
Wahrscheinlich war dieser
Steuereintreiber zu unfähig für diese
Aufgabe und selber an seinem Tod schuld.
Wer sich von Bauern töten läßt, der kann
ja nichts taugen. Die werden sich wundern.

Da tummeln sich doch seit kurzem jede Menge Mitglieder des Hauses Mumbrau im Rund. Von denen werde ich einige mitnehmen. Wenn die sich im Dorf ausgelebt haben, werden die Bauern sich nicht noch einmal trauen, sich an einem Abgesandten von Warwick Castle zu vergreifen. Und wenn der Princeps sich beschwert, das Problem hätte auch ohne Zerstörung des Dorfes gelöst werden können? Darn hat Bruder Osk schuld. Dieser alte Mumbrau hat viel zu viele junge Mitglieder seines Hauses in den Rund geladen. Wenn wir andere Magi zur Verfügung hätten, dann könnten wir unsere Angelegenheiten auch auf andere Art und Weise angehen. Aber so...



Ausgestattet mit zwei weiteren Magi (natürlich beide Mumbrau) und einer Reihe von Consortis und Grogg begab sich die Gruppe am folgenden Tag nach Clendon. Die Börtler versteckten sich beim Eintritt der Streitmacht, die geeignet

schien, dieses und die benachbarten Börtler gleichzeitig dem Erdhoden gleichzumachen, in ihren Häusern und hofften, sie würde an ihnen vorbeiziehen wie ein Unwetter. Das tat sie jedoch nicht. „Aufwachen, sofort!“ donnerte Melchior, während ein Grog gegen die Tür des Hauses von James Host, dem Dorfschulzen schlug. „Kon Heu, ‘aben die ‘ier denn über‘mpt keine Disziplin.“ Sein normannischer Akzent nerbte. Die Tür öffnete sich einen Spalt und das verschüchterte Gesicht des Dorfschulzen lugte heraus. James Host war in Clendon geboren worden und hatte sich dann in die zweite Welt aufgemacht, da sein älterer Bruder den elterlichen Hof erben sollte und für ihn nicht mehr genügend übrigblieb. Als seine Familie dann beim großen Dorfbrand 1190 ums Leben gekommen war, kehrte er mit Frau und Kind in die Heimat zurück und baute den Hof wieder auf. Da er zu diesem Zeitpunkt der einzige männliche Artwachsene war, der über Clendon, die Nachbarstadt Abondale und Warwick Castle hinaus etwas von der Welt gesehen hatte, machten die verbliebenen Einwohner ihn zum Dorfschulzen. Dieses Amt hatte er bislang gut versehen, wünschte sich aber in diesem Moment, er wäre nie zurückgekehrt. Es roch nicht nur nach Ärger, es stank fürnlich zum Himmel.

Darn waren wohl auch die Leichen schuld, die seit mehreren Tagen in seiner Wohnstube auf dem Tisch lagen. Er hatte den Steuereintreiber und seine beiden bewaffneten Begleiter nicht angerührt, seitdem sie aufgebahrt worden waren,

damit die Abgesandten der Herrschaft die Zeichen möglichst unberändert inspizieren konnten. Jetzt waren sie da. Mehrere Personen, gerüstete und solche, die keine Rüstung und keine Waffen brauchten, weil sich niemand in ihre Nähe traute, drängten in die kleine Stube. James Host wagte nicht, darum zu bitten, daß man sich vielleicht etwas leiser hielt, weil seine Frau, noch schwach von der späten Geburt ihres zweiten Kindes und sein Sohn unter dem dach schliefen. Die Untersuchung dauerte nicht lange. Alle drei, der Eindringler und auch seine



Bewaffneten, waren von Armbrusthalzen tödlich in den Rücken getroffen worden, und wären die Schüsse nicht alleine tödlich gewesen, dann hätten die Explosionen den Rest erledigt. Bei diesem Punkt seiner Erzählung sah sich James Host von drei unheimlich aussehenden Personen in die Ecke seiner Wohnstube gedrängt. Besonders dieser große Mann mit den ganz klaren Augen und diese unglaublich hübsche Frau mit der schwarzen Kutte waren ihm unheimlich. Doch genauso

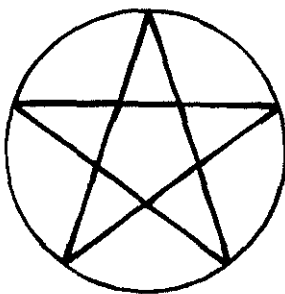
schnell wie sie ihn plötzlich bestürmt hatten, ließen sie von ihm ab und verließen sein Haus. Der gutgekleidete Mann, der offensichtlich nur Normannisch sprach, rief etwas, und die Stube leerte sich zusehends. James Hosts Normannischkenntnisse waren nur spärlich, und er verstand nur etwas von „Bestattung“. Im nächsten Moment brannte das Haus. Der Normanne hatte mit den Armen in der Luft herumgefuchelt und zwei lateinische Worte gerufen. Creo Ignem. Diese Worte würde James Host in Zukunft noch häufiger hören. Im Moment konnte er sich gerade noch selber aus dem zusammenstürzenden Haus retten. Seine Frau und seine beiden Kinder starben in den Flammen.

Mit Tränen in den Augen sah er, wie der Normanne sich dann auf den Marktplatz stellt und eine flammende Ansprache hielt. In seinen Ohren rauschten nur die Flammen. Er hörte nicht auf die Worte. Er sah auch nicht hin, als die Worte plötzlich einem Knall und einem gurgelnden Schrei wichien. Erst als ein Mann in einer schwarze Kutte ihn umrannte, und, als er sich gerade aufrappeln wollte, ein nur mit einem Wärenfell bekleideter Riese ihn erneut zum Stolpern brachte, kehrte die Wirklichkeit für ihn wieder. Der Schwarze war nicht bei der Gesandtschaft auf Warwick Castle dabei gewesen. Den hatte er vorher noch nie gesehen. Die Angläubige hatte er sehr wohl beachtet. Im Licht seines immer noch brennenden Hauses sah James Host, wie eine maurische Ärztin den

Normannen, der mit einem Armbrustbolzen im Rücken auf dem Dorfplatz lag, versorgte und die beiden anderen Kuttenträger, der Blauäugige und die hübsche Frau über die Dummheit des Verwundeten schimpften, sich ohne Absprache einer derartigen Gefahr auszusetzen.

Die Bewaffneten setzten währenddessen mehreren solcher Schwarzkutten nach, die offensichtlich in wilder Hast aus dem Dorf flüchteten, nachdem sie mehrere Armbrustbolzen in Richtung Dorfplatz geschossen hatten. Einer davon hatte sein Ziel nicht verfehlt. Nur von seinem Parma Magica und der Kunst der marritischen Ärztin Segeda wurde Melchior d'Alambert, der die Unvorsichtigkeit begangen hatte, sich einem solchen Schuss auszusetzen, um der Gruppe die Gelegenheit zu geben, die Bösewichte zu stellen, gerettet. Kurzerhand wurden zwei weitere Familien ausquartiert und die Gesandtschaft von Martwick Castle nahm die Schneiderei und ein Bauernhaus in Beschlag. Cubitus und Shireka untersuchten die Bolzen und kamen schnell zu dem

Schluß, daß die schwarze Befiederung und die eingeritzten Zeichen nur auf eines hindeuten konnten: auf Binkolismus.



Eine Kapelle von Teufelsanbetern hatte sich anscheinend ganz in der Nähe von Martwick Castle niedergelassen. Die Ermordung eines Steuereintreibers war als offene Kriegserklärung zu werten, erst recht natürlich der Anschlag auf ein Mitglied des Ordens. Bis Bruder Melchior wieder transportfähig sein würde, versah Auskunft von Segeda am nächsten oder übernächsten Tag sein würde, war Wachsamkeit geboten. Eine hübsche Chance, den Princeps bei seiner Rückkehr mit einer besonderen Heldentat zu überraschen, dachten sich Cubitus und Shireka. Nur dumm, daß da noch diese anderen Magi dabei waren. Ruhm teilen zu müssen ist immer unerfreulich. Na ja, vielleicht konnte man den jeweils anderen ja irgendwie als unfähig oder unloyal oder so hinstellen. Die Gruppe begann sich zu spalten. Der Alchimist Jonathan war schon bald auf Cubitus' Seite eingeschwenkt, während Ragnatz the Bear wie ein Schloßhündchen hinter Shireka hertrappelte. Die anderen waren noch unschlüssig.

Diese inneren Querelen müssen die Wachsamkeit der Gruppe wohl etwas beeinträchtigt haben, denn in der Nacht ging es plötzlich einigen von ihnen sehr dreckig. Die Wirtinnen waren überbelegt, einige schafften es noch nicht einmal bis dahin. Die Magi beteiligten sich nicht an diesem Gefwürge. Cubitus und Shireka hatten wenig gegessen und Melchior d'Alambert lernte in diesem Moment, daß Parma Magica nicht gegen alles hilft. Er hatte nicht mehr Gift als die anderen

abbekommen, und eigentlich war die Bosis nicht tödlich. Er war aber bereits verwundet. Als sie nach ihm sahen, fanden sie nur noch einen leblosen Körper. Ein schändlicher Tod für einen Flambeau, dachte sich Shireku, aber einer weniger, mit dem wir den Ruhm und das zu erbeutende Eis teilen müssen, wenigstens etwas. Während beide Magi noch über den Tod ihres Bruders nachsinnen, sausten wieder Bolzen durch die Luft, aber Nachtsicht schien den Diabolisten nicht gegeben. Niemand wurde getroffen. Die paar Beobachteten und Consortis, die noch einsatzfähig waren, konnten den Angriff zurückschlagen, und Ragnatz gelang es sogar, einen Gefangenen zu machen, den er sogleich zu Shireku brachte. Diese stritt sich dann mit Cubitus darüber, daß Ragnatz ihn zu ihr gebracht habe und sie ihn also befragen würde. Während dieses Streites gelang es dem Diabolisten, einen Bolch an sich zu bringen und seine Fesseln zu durchtrennen. Sein Fluchtversuch führte aber nur bis zu Ragnatz' Schwert, mit dem seine Fingerringe schmerzhaft Bekanntschaft machten. Die einzige Information, die dem Sterbenden noch zu entlocken war, war der Satz „Der Falke wird mich rächen“. Ausgestattet mit dieser Information kehrte die Gruppe am folgenden Tag nach Merwick Castle zurück und suchte in der Bibliothek nach dem Stichwort „der Falke“.

Im nächsten Teil wird geschildert, wie das Rätsel theoretisch gelöst wird und die praktische Umsetzung beginnt.

Bestweiten eine merkwürdige Dreieckigkeit, ein bedeutsamer Name, eine fehlgeschlagene Expedition und nach mehr Streit.

Daniel Sauer



Aufruf!

Wir brauchen für die Ausgestaltung des Love-Sox im August noch immer einiges Material, insbesondere

alte Leintücher,
Tischdecken,
sonstige Stoffe,

aber auch

Trödel,
alten Modeschmuck,
Altkleider...

Also sammelt in der ganzen Familie solche Sachen! Da gibt es doch bestimmt noch irgendeine Tante, die Euch gerne mal wieder sehen würde!

COMPUTER FÜRS ROLLENSPIEL

Im Internet-Service World Wide Web (WWW) gibt es etliche Ressourcen für Rollenspieler, hier einige Beispiele:

für Liverollenspieler:

//rclsgi.eng.ohio-state.edu/~santoc-/id/larp.html
 //tardis.soc.staffs.ac.uk/larp/pics/tavern2.html
 //rclsgi.eng.ohio-state.edu/~santoc-/id/shade.html
 //dax.cs.wisc.edu/~woodelf/RPG/RPG.html
 //minf.vub.ac.be/~dremacle
 //www.cs.bham.ac.uk/~saw
 //www.charm.net/~dagorhir
 //allison.clark.net/pub/arthur/ilhome.html
 //igwe4.vub.ac.be:80/~rpgc
 //skynet.bevc.blacksburg.va.us/cee/welcome.html
 //www.fys.ruu.nl/~nederv1/malatie.html
 //www.cs.brandeis.edu/~zkessin/east.html
 //www.york.ac.uk/~gtm100/orcmania.htm
 //www.mindspring.com/~jeboyes/LARP.html

für AD&D:

//web.cs.ualberta.ca/~wade/HyperDnd
 //www.york.ac.uk/~gtm100/orcmania.htm
 //zow00.desy.de:8000/~hungbhy/rpg.html
 //www.edu.isy.liu.se/~d91johol/rpg.html
 //www.teleport.com/~morpheus/tsr.html

für Ars Magica:

//www.pacifier.com/~michael/pages/ars/ars.html
 //www.phoenix.net/~robbiew/ars/arstop.html

//www.pitt.edu/~gcgst1/other.arm.sites.html

für DSA:

//www.cs.tu-berlin.de/~rossi/
 //www.fb1.fhtw-berlin.de/freizeit/rpg.html

für sonstige Spiele:

Atlas Games: //www.io.com/user/presage/agindex.html
Chaosium: //www.sirius.com/~chaosium/chaosium.html
Dream Park: //www.informatik.uni-kiel.de/~ach/dreampark.html
Highlander: //www.cs.utah.edu/~driskill/highlander.html
Ragnarok: //www.vpm.com/greenleaf/ragnarok.htm
Runequest: //sage.cc.purdue.edu/~jacobus/rq.html
Tempest of the Gods: //www.declab.usu.edu:8080/BDP/

universell für alle Systeme:

Apocrypha-Magazin: //www.webcom.com/~apcrypha/
 diverse Systeme: //mxn117.rh.psu.edu/~spud/gamer.htm
 Dungeon Maker für Windows: //www.peak.org/~gsmith/dsoftware/dsoft.html
 Tiseo-Magiesystem: //www.ssec.honeywell.com/~weikert/urth

Gerade im WWW ist sehr viel Bewegung zu sehen, daher sind wohl noch wesentlich mehr Seiten mit Rollenspielmaterial zu finden.

Uwe

ACHAMA (Stand: 186 MZR)

Bevölkerung: offiziell ca. 8 Mil.; tatsächlich ca. 10 Mil.

Staatsform: Demokratischer Stadtstaat

Regierungsform: Senat

Regierungsorganisation: Der Senat wird periodisch demokratisch gewählt, jedoch steht der Ausgang der Wahl gewöhnlich vorher fest.

Größter Konzern: Bionische Magnetwerke AG (kurz: BioMag); bestimmt hinter den Kulissen die Zusammensetzung des Senates und andere politische Fragen.

Andere Konzerne:

- Biokübertetiks, Gesellschaft für Medizinische Feldforschung;
- Brachtrog FSG, Firma des sozialen Gefüges;
- City-Tech, AG für Städtebau und Städteplanung;

Organisation der Exekutive: Nach Wohnvierteln getrennt werden verschiedene Polizeieinheiten eingesetzt, die aus den Steuereinnahmen des jeweiligen Viertels bezahlt und ausgerüstet werden.

Wirtschaftsorganisation: bis auf ein paar hundert Kleinstbetriebe sind alle Firmen Tochterunternehmen von BioMag;

Wirtschaftsbeziehungen: Starke wirtschaftliche Abhängigkeit zu City-Tech-Stadt (CTS), jedoch gegenseitig; seit Frühjahr 185 MZR erste Kontakte zu Solar, speziell zu dem nahegelegenen Solar V.

Krisenbeziehungen: Von 174 MZR bis 180 MZR herrschte Krieg mit dem etwa 300 km entfernten Suma, den nach sechs Jahren jede Seite (in Angst vor einem nuklearen Schlag der Gegenseite) für sich als gewonnen definierte; die wirtschaftlichen und politischen Beziehungen sind seit dem etwas kühl...

Geographische Lage: ca. 60 km östlich von CTS, an der Westküste des kleinsten der neun Kontinente.

Verkehrsverbindungen: Hochweg nach CTS; Hochweg nach Solar (im Bau); Freiwege nach CTS und Solar; Freiweg nach SumaStadt (in schlechtem Zustand); Kanal zur Frachtbeförderung nach CTS; Flugverbindungen von 126 Transkontinentalflughäfen aus im Stundentakt nach allen Städten des Kontinents, von 14 Interkontinentalflughäfen aus bis zu 4 mal täglich nach allen großen Städten der anderen 8 Kontinente;

SUMA (Stand: 186 MZR)

Angehörige: ca. 6,5 Mil.

Staatsform: „Organisation“ (Einer Firma gehören mehrere Städte)

Regierungsform: Konzerndiktatur

Regierungsorganisation: Die Firmenleitung ist die Regierung des Staates, die Städte-regierungen (Bürgermeister) werden von der

Firmenleitung eingesetzt

Zu Suma gehörende Städte:

- SumaStadt, die Hauptstadt von Suma, mit ca. 5,5 Mil. Einwohnern;
- SumaHafen, mit ca. 500.000 Einwohnern;
- Die SumaFaktoreien, Su'ak I und Su'ak II,

mit jeweils ca. 250.000 Einwohnern;

Wirtschaftsorganisation: Alle Firmen sind definiert als Tochterfirmen von Suma und zahlen anstatt Steuern „Betriebserlaubnisgebühren“, die, ähnlich wie Steuern am Nettoumsatz berechnet werden.

Wirtschaftsbeziehungen: Im- und Export aller Güter (Import hauptsächlich Elektronik, Export hauptsächlich Waffen und Spirituosen) von und nach fast überall.

Wichtige Tochterfirmen:

- Biotechnetika, medizinische Feldforschung;
- Sumbacco, Schnaps & Spirituosen;
- Partiv-Technik, Verhüttung von hochlegiertem Stahl;

- Solovak-Industrien, Herstellung und Entwicklung moderner Waffen und Werkzeuge;

Geographische Lage: SumaHafen liegt etwa 250 km nördlich von CTS, an der Westküste des kleinsten der neun Kontinente; SumaStadt liegt ca. 50 km weiter landeinwärts und noch etwas nördlicher; Die genaue Lage der Faktoreien ist bis dato eines der bestgehütetsten Geheimnisse von Suma, jedoch wird stark vermutet, daß sie mindestens 150 bis 200 km weiter östlich im Dschungel versteckt liegen;

Verkehrsverbindungen: Die Faktoreien, sowie der Hafen sind über kontrollierte Freiwege von der Hauptstadt aus zu erreichen, den Hafen verbinden zusätzlich ein Hochweg und ein Kanal mit SumaStadt.

Allgemeines zu den Stadtbeschreibungen

Bereits an den Namen verschiedener Städte ist viel über ihre Geschichte abzulesen. Achama zum Beispiel hat, als die älteste Stadt dieses Kontinents, noch ihren Eigennamen. Tatsächlich hat sie Jahrhunderte lang eine echte Demokratie erlebt, bis BioMag vor wenigen Jahrzehnten nach und nach die Macht an sich gebracht hat. Die anderen Städte dieses Kontinents heißen alle nach den Firmen bzw. Organisationen, von denen sie gegründet wurden.

Hochwege sind Schnellstraßen, die in Plexiglasröhren wetter- und flurgeschützt auf riesigen Pfeilern über den Dschungel hinwegführen. Sie werden gewöhnlich von Firmen gebaut und betrieben, und kosten daher Gebühren.

Freiwege sind von Steuergeldern angelegte Trassen durch den Dschungel, ihr Zustand zeugt gewöhnlich sehr deutlich von den politischen wie wirtschaftlichen Beziehungen der durch sie verbundenen Städte.

Hoch- wie auch Freiwege sind gewöhnlich Direktverbindungen zwischen zwei Punkten. Sie haben daher weder Abzweigungen noch Kreuzungen.

Mit *Flugverbindungen* sind immer Luftschiffe und niemals Tragflächenflugzeuge, wie wir sie bei uns kennen gemeint. Auf dem Planeten von Beastrider gibt es keinen Platz für Start- und Landebahnen, daher wurde fast die gesamte Flugforschungsarbeit in die Entwicklung von „Auftriebsfluggefährten“ gesteckt.

Die „Zeppeline“ dieser Welt erhalten ihren Auftrieb durch Helium; angetrieben werden sie durch sehr starke Elektromotoren, die diese Gefährte auf bis zu 150 km/h beschleunigen können. Die äußerst stabilen Kunststoffballons haben durch ihre aerodynamische Formgebung und eine Spezialbeschichtung der Außenhaut fast keinen Luftwiderstand mehr.

cappo

Was tun gegen Hack&Slash-Spieler?

Es war einmal eine AD&D-Spielgruppe mit der Tendenz, alles, was auch nur ansatzweise nach Monster aussah, niederzumetzeln. Schließlich winken EP und Schätze.

Was tun, fragte sich der gefrustete Master. Im Folgenden ein kleines Beispiel:

Zunächst schicke man die Gruppe in eine Gegend, in der es von „bösen“ Gegnern nur so wimmelt. Nachdem sie schließlich von einigen Kämpfen und den widrigen Umwelt-Einflüssen (es sei bitterster Winter) ordentlich angeschlagen sind, präsentiere man ihnen einen Unterschlupf in Form einer kleinen Festung.

Die Festung sei von einigen Riesen bemannt, in dieser Ecke der Welt normalerweise Bewohner der ungastlichen Art - nämlich mit der Angewohnheit, sich von umherirrenden Abenteurergruppen zu ernähren.

Über den Rest wollen wir den Mantel des Schweigens decken, es reicht, zu sagen, daß die Gruppe auf blutige Art einen Unterschlupf finden wird.

Geraume Zeit später...

Zurück in zivilisierten Gebieten ist die Abenteurer-Gruppe auf der Suche nach neuen Aufträgen. Schnell kann ausfindig gemacht werden, daß die Priesterschaft eine Expedition ausrüsten will.

Der Auftrag soll darin bestehen, einen Enklave des „Guten“ in den üblen Ländern zu suchen, von der schon seit einiger Zeit kein Lebenszeichen zu hören ist.

Nachfragen ergeben, daß es sich um die Gegend handelt, die die Gruppe kurz zuvor bereist hat. Da man sich dort ja bereits auskennt, werden die Gespräche vertieft.

Das Ergebnis wird eher beschämend sein, und sollte dazu führen, daß die Gruppe den Auftrag nicht annimmt, sondern sich statt dessen auf eine Buß-Reise begibt. Es handelt sich nämlich bei der Enklave um nichts anderes als die Riesenfestung, die im Sturm genommen wurde!

Seitdem ist der Rollenspiel-Anteil jener Spielrunde deutlich gestiegen. Es wird zwar immer noch geklopft, aber meist nur noch an die Tür.

Das Prinzip kann man natürlich auch zu anderen Anlässen verwenden: Man nehme eine Klischee-Situation und bevölkere sie mit dem, was dort eigentlich (nach Vorstellung der Spieler) nichts zu suchen hat. Der „Sense of Wonder“ wird wieder aufgepeppt und die Spieler sind damit bei Bedarf auch mal wieder zum Nachdenken zu bringen.

Uwe (nach Motiven von Daniel)

An den
Verein zur Förderung des Rollenspiels e.V.
Saarbrücken

Ermächtigung

zum Einzug von Forderungen mittels Lastschrift

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Zahlungen wegen des Mitgliedsbeitrags für den Verein zur Förderung des Rollenspiels e.V. in Höhe von 15,-- DM pro Quartal bei Fälligkeit zu Lasten meines

Girokontos Nr. _____

bei der

(Name des kontoführenden Kreditinstituts)

Bankleitzahl: _____

mittels Lastschrift einzuziehen.

Wenn mein Konto die erforderliche Deckung nicht aufweist, besteht seitens des kontoführenden Kreditinstituts (siehe oben) keine Verpflichtung zur Einlösung.

_____, den _____

(Unterschrift)

(Name in Klerschrift und genaue Anschrift)

Jetzt NEU: im Doppelpack

Der Live-SOX II

!!!

Vom 7. bis zum 15. August '95 veranstaltet der VFR e.V. in der Jugendburg Altleiningen seinen zweiten Live-Con, den LIVE-SOX II.

Jetzt, knapp sechs Wochen bevor es losgeht, haben wir es tatsächlich doch noch geschafft. Wegen der übermäßigen Nachfrage haben wir uns für euch mächtig ins Zeug gelegt, und aus eins zwei gemacht. Das heißt, daß ihr (wenn ihr wollt) für den Preis eines Cons (347,- DM für 8 Tage Vollpension incl. Festmahl etc.) an zwei Szenarien teilnehmen könnt. ODER ihr kommt nur zu einem der beiden Szenarien, was dann fürs erste Szenario (7. 8. bis 11. 8.) 170,- DM, und fürs zweite (11. 8. - bis 15. 8.) wegen des Festmahls 190,- DM kosten würde.

Natürlich sind die beiden Segmente durch eine kontinuierliche Story miteinander verbunden.

Wir spielen zwar eigentlich nach DragonSys, können euch aber eure Charaktere aus anderen Systemen umschreiben (so viel Arbeit macht das jetzt auch nicht mehr). Auf jeden Fall müßt ihr uns euren Charakter schicken. Ebenso diese Anmeldung an: VFR e.V. c/o Uwe Willié, Große Schulstraße 21, 66115 Saarbrücken.

Aber Vorsicht: Plätze nur solange der Vorrat reicht...



Anmeldung zum Live-SOX II

Name: _____ Vorname: _____ Straße: _____ PLZ/Ort: _____ Telefon: _____ Fax: _____ Geb.Dat.: _____	☐ ich bin VegetarierIn ☐ ich habe folgende Allergien *: _____ ☐ ich muß regelmäßig folgende Medikamente nehmen *: _____ * Die Angaben hierzu sind freiwillig	Ich zahle den unten angekreuzten Betrag umgehend ☐ per Überweisung auf das Konto des VFR, Nr. 90-064 383 bei der Sparkasse Saarbrücken (BLZ 590 501 01) ☐ per einmaligem Bankinzugsverfahren (Formular liegt bei) ☐ per beiliegendem Verrechnungsscheck
---	--	---

☐ Ich nutze das Sonderangebot und nehme den Live-SOX II jetzt NEU: im Doppelpack für nur 347,- DM! ☐ Ich habe mich für Version „A“ entschieden, und nehme vom 7. 8. bis zum 11. 8. '95 für nur 170,- DM teil ☐ Mir ist Version „B“ (mit Festgelage) am liebsten, ich komme für nur 190,- DM vom 11. 8. bis zum 15. 8. '95.

bisherige LARP-Erfahrung: _____ _____ _____

Das Kleingedruckte: Die Anmeldung gilt ab Zahlungseingang. - SpielerInnen können keine Ansprüche aus Personen- oder Sachschäden dem Veranstalter gegenüber geltend machen. Für von einem Spieler/einer Spielerin verschuldete Schäden haftet der Spieler/die Spielerin. - Die Spielleitung ist jederzeit berechtigt, SpielerInnen von der Veranstaltung auszuschließen. - Trinkgelbe sind mitzubringen, Bettwäsche und Geschirr gelbst von der Jugendherberge, echte Messer sind nur zu den Mahlzeiten erlaubt. - Die Hausordnung der Jugendherberge wird hiermit anerkannt

Ort, Datum und Unterschrift des Spielers/der Spielerin _____ _____	bei Minderjährigen: Unterschrift des Erziehungsberechtigten Ich erlaube meinem Kind die Teilnahme am Live-SOX II ☐ inkl. aller dazugehörigen Aktivitäten ☐ inkl. aller Aktivitäten außer Schwimmen
--	---